

### Обман как игра

Ezri, Grigoriy Konstantinovich

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ezri, G. K. (2016). Обман как игра. *Nauka - rastudent.ru.*, 27, 1-14. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-52166-4>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Free Digital Peer Publishing Licence zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den DiPP-Lizenzen finden Sie hier:

<http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

#### Terms of use:

This document is made available under a Free Digital Peer Publishing Licence. For more Information see:

<http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

**«NAUKA- RASTUDENT.RU»**

Электронный научно-практический журнал

График выхода: ежемесячно

Языки: русский, английский, немецкий, французский

**ISSN: 2311-8814**

**ЭЛ № ФС 77 - 57839 от 25 апреля 2014 года**

Территория распространения: Российская Федерация, зарубежные страны

Издатель: ИП Козлов П.Е.

Учредитель: Соколова А.С.

Место издания: г. Уфа, Российская Федерация

Прием статей по e-mail: [rastudent@yandex.ru](mailto:rastudent@yandex.ru)

Место издания: г. Уфа, Российская Федерация

---

Эзри Г.К. Обман как игра // Nauka-rastudent.ru. – 2016. – No. 03 (027) /  
[Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://nauka-rastudent.ru/27/3255/>

© Эзри Г.К., 2016

© ИП Козлов П.Е., 2016

**УДК 101.1 + 17 + 18**

**Эзри Григорий Константинович,**  
*магистрант,  
Историко-филологический факультет,  
Благовещенский государственный педагогический университет  
г. Благовещенск, РФ  
grigoriyezri@mail.ru*

*научный руководитель: **Чупров Александр Степанович**  
доктор философских наук,  
профессор кафедры Всеобщей истории, философии и культурологии  
Благовещенский государственный педагогический университет,  
г. Благовещенск, РФ*

## **Обман как игра**

**Аннотация:** в настоящей статье рассматривается обман как игра в онтологическом, гносеологическом, экзистенциальном, этическом, правовом, эстетическом аспектах. Особое внимание уделено эстетическому аспекту, требующему ради красоты сокрытости сущности. Эстетическое рассмотрено на примере игры актера на сцене, при том, что обыденная жизнь людей все больше напоминает игру актера на сцене. Сделан вывод, что любой обман – это всегда игра, а любая игра – это обман, так как обман и игра отчуждают и опосредуют реальность, из-за чего реальность становится неаутентичной миру.

**Ключевые слова:** обман, игра, эстетика, иллюзия, симулякр, гиперреальность, серьезность, легкомыслие, реальность, отчуждение.

**Ezri Grigoriy Konstantinovich,**  
*undergraduate,  
Faculty of History and Philology,  
State Pedagogical University of Blagoveshchensk  
Blagoveshchensk, Russian Federation*

*research manager: **Chuprov Alexander Stepanovich,**  
doctor of philosophy, professor of Department of World history, philosophy and  
culture,  
State Pedagogical University of Blagoveshchensk  
Blagoveshchensk, Russian Federation*

## Deception like game

**Abstract:** This article examined deception like a game in the ontological, epistemological, existential, ethical, legal, aesthetic aspects. Emphasis gives to the aesthetic aspect: aesthetics needs saving mystery of beauty essence. Aesthetic shown with an example of the game of the actor on the stage, while the everyday life of the people more and more like a game of the actor on the stage. There is shown that any deception - is always a game, any game - is a deception, because deception and the game alienate and mediate reality, because the reality becomes unauthentic understanding of the world.

**Keywords:** deception, game, aesthetics, illusion, simulacrum, hyper reality, seriousness, levity, reality, alienation.

По своей природе обман бывает разным. Онтологическим как прорыв чистого ничто в реальность. Гносеологическим как иллюзии и различного рода искажения восприятия. Экзистенциальным, когда человек по средствам ложным образов лишается смысла жизни. Этическим как сокрытие истины в межличностном общении. Правовым как введение в заблуждение по неосторожности или для получения преимуществ в различного рода юридических процедурах. Эстетическим как эстетика, которая, как считал Кьеркегор, сама построена на тайне и сокрытии, когда красота рождается из мистерии, то есть обман как средство художественной выразительности.

Онтологический обман связан, прежде всего, с ограниченными возможностями рефлексии нашего сознания, не успевающего осознавать быстро сменяющиеся образы восприятия. Также человеческое сознание мыслит готовыми знаками-образами (схемами), под которые подводит реальность и объекты материального мира. Отсюда – порядки симулякра, то есть порядок иллюзии или иллюзии иллюзии [12, р. 171-209]. Или, как отметила О.В. Хлебникова, на примере философии, в своей работе «Самоопределение философии в качестве литературы (на материале западной философской традиции)», порядок похищения философией естественного языка. Всего исследователь обнаружила два порядка: «запрет на использование ближайших и привычных значений слов» и «показ

отсутствия прямой логической связи между становящимся смыслом и значениями слов вообще». Способов похищения естественного языка в философии, ответила О.В. Хлебникова, много, «совпадает с количеством разделов философского знания».

В отношении гносеологического способа похищения естественного языка О.В. Хлебникова отметила, что он является результатом «построения общей теории присвоения значений, существо которой сводится к демонстрации произвольности этой процедуры, связанной с невозможностью однозначного определения понятия «значение»» [11]. То есть речь идет о случайности и ситуативности использования означающих игре знаков. Игра «как состояние информационного поля», отмечает О.В. Хлебникова в своей диссертации «Познание как игра», у ряда философов имеет онтологический характер, а не только методологический. Игра, понимаемая онтологическая, участвует в производстве новых смыслов [10].

Экзистенциальный обман связан, прежде всего, с повседневностью и ее практикой, подчинением человека DasMan. Повседневность и DasMan – источник клише и неаутентичных миру образов в восприятии человека. М. Хайдеггер в монографии «Бытие и время» показал, что повседневность и DasMan скрывают истину, а истина, как отметил философ, в древнегреческой философии воспринималась как несокрытость. Обретение смысла жизни – прорыв к бытию. Но бытие скрыто от человека, подойти к нему человек может лишь посредством избавления от обмана повседневности и DasMan, для этого нужны воля, решимость, совесть, мышление. Повседневность, таким образом, обманывает человека, а человек должен ей противостоять [9].

С этической точки зрения обман связан с репрезентацией ложных суждений в межчеловеческих взаимоотношениях. Некоторые считают, что ложь иногда допустима, если это «ложь во благо». А философ Кант считал ложь недопустимой в принципе, всегда необходимо быть честным и правдивым [4]. Есть люди, которые от природы не могут не лгать: они придумывают небылицы

и рассказывают их. Другой вариант лжи – байки, которые рассказывают, чтобы удивить собеседника. В мировых религиях лжесвидетельство считается одним из грехов.

С правовой точки зрения, ложь может быть наказуема: фальсификация документов, дача ложных показаний под присягой, введение в заблуждение следственных органов и так далее. С точки зрения права, как и в философии Канта, необходимо говорить правду и только правду. Правда в праве не только облегчает совесть, но и не позволяет наказать человека за юридически наказуемые формы лжи, а также позволяет проявить снисхождение за сотрудничество со следствием.

Кьеркегор в своей работе «Страх и трепет» показал различие этики и эстетики. Этическое требует открытости сущности того или иного действия, а эстетика требует ее сокрытости. Эстетика требует, чтобы смысл красивого не был открыт, иначе красота исчезает [6]. Такой таинственностью обладает игра актера в театре и кино. Задача актера создать иллюзию реальности происходящего либо высоким качеством своей игры, либо намеренным, наигранным ее низким качеством. Одна из тайн сценического действия – сочетание реальности и ее отсутствия. Другая тайна – наличие глубинного смысла, тайного послания, которое можно прочесть методами конструкции-деконструкции письма Дерриды, то есть с помощью синтеза и анализа как отдельных фрагментов и всего текста целиком, так и каждого слова в отдельности.

В постмодернистской философии на игру актера принято смотреть несколько иначе – как на образ симулякра. Такой метод восприятия отмечен в работе Ж. Делеза «Различие и повторение», в которой он определил симулякр через концепты «различие» и «повторение». Актеры играют одну и ту же постановку много раз (повторение), но не могут сыграть ее хотя бы дважды полностью одинаково (различие). В этой связи театр, а вместе с ним и вся жизнь – это симулякр, область симулятивного [3]. Это чисто онтологический

подход к диалектике обмана и игры. Обман и игра имеют в таком случае сугубо онтологическое измерение.

Эстетическая экспликация диалектики обмана и игры может и не основываться на онтологическом статусе симулякра, различия и повторения. Игра в своем эстетическом измерении содержит в себе тайну, так как сокрытость требует, с точки зрения Кьеркегора, эстетика. Игра в психологии рассматривается как подражание, которое, прежде всего, присуще детям до начала обучения в среднем звене. Такая игра, конечно, может быть красива, но не содержит в себе никакой тайны, так как имеет сугубо функциональное значение – обучение, передача опыта, социализация через развлечение и приятное времяпрепровождение.

Игра детей в этом смысле неэстетична. Игра детей удерживает лишь гносеологический и психологический аспект. Такого рода игра хотя и удваивает мир (реальность и игра как два разных мира), но не содержит в себе обмана. Такой игре сопутствует искренность и несокрытость ее сущности. Когда же ребенок надевает маску (персону) не с целью создания игровой ситуации социализирующего порядка, то игра перестает быть «детской», становясь «эстетичной», так как помимо удвоения начинает содержать прямой обман. «Эстетичная» игра не только снаружи, но и внутри формирует личность, отчуждая внешнее от внутреннего. Такая игра позволяет внешне имитировать настроение, не соответствующее внутренне состоянию. Игра теряет искренность и функциональность, становясь прагматически полезным инструментом влияния человека на других людей.

Ребенок, затевая «эстетическую» игру, фактически отчуждает свою «детскость», приобретая «эстетичность». «Детская» игра, таким образом, с эстетической точки зрения игрой не является, являясь одним из инструментов, механизмов адаптации, социализации. В этом контексте «эстетическая» игра гиперреальна, так как является иллюзией иллюзии («детская» содержит в себе некоторую иллюзорность, так удваивает мир и манипулирует объектами, не

вполне принадлежащими реальности). Выражаясь термина О.В. Хлебниковой, «детская» игра – первое похищение реальности, а «эстетическая» игра – второе.

Игра же в театре, хотя, конечно, может быть понята функционально, но все равно сохраняет некую таинственность и сокрытость в своей сути. Диалектика игры и обмана поддерживает в них таинственность и недосказанность. Обман и игра меньше всего связаны с чистой серьезностью, серьезностью самой по себе. Игра и обман ведут к имитации, симуляции серьезности. Серьезность превращается в иллюзию, это уже, как, наверное, мог бы сказать Бодрийяр, это гиперреальная серьезность, в терминологии О.В. Хлебниковой, вероятно, это второе похищение серьезности: первое похищение – превращение ее в легкомыслие, второе похищение – имитация серьезности с помощью легкомыслия.

Актеру на сцене, чтобы быть правдоподобным, необходимо, как отмечал К.С. Станиславский, «быть, а не казаться». То есть актер на сцене вынужден специально превращаться в симулякр, внешне отчуждая свой образ и принимая чужой, получая наложение сразу двух образов, тем самым не получая ни один образ в чистом виде, становясь копией без оригинала, симулякром. Обман артиста заключается именно в том, что он выдает себя за другого человека, хотя он, как и все остальные, знает, что некий видимый образ – это игра и не более того.

Игре артиста, таким образом, присуща двойственность Я артиста и образа Я его героя, несущего определенное послание, которое зритель читает. Двойственность, как отмечала С.З. Агранович, это способ рождения и метод функционирования человеческого сознания, а также источник смеха как попытка ухода от двойственности действительности [1]. Двойственность рождает сокрытость и таинственность, давая эстетический характер актерской игре.

Как отметила С.З. Агранович, театральные спектакли в Древней Греции изначально носили характер священнодействий и религиозных церемоний,



соединяя земной и небесный миры [5]. Со временем функция священнодействий перешла христианству, а театральная игра разве что сохранила функцию, определенную ей Аристотелем – катарсис. Греческий театр и после появления христианства продолжал постановку мифологических сюжетов, продолжая традицию священнодействий, хотя эту функцию, с исторической точки зрения, он уже потерял.

В этом тоже обман театральной игры: театр будто бы удерживает функцию священнодействий, суть такого действия зависит лишь от послания, предъявляемого той или иной эпохой. Хотя за священнодействиями театра давно уже нет сакральности. С.З. Аграновича привела в своей работе «Номо amphibolos» содержание одной из частей романа Уильма Голдинга «Двойной язык», в котором он описал судьбу пифии из храма в Дельфах, предсказавшей приход Неведомого Бога, ассоциируемого с Иисусом Христом.

Перед смертью главный жрец храма Аполлона Ион дал пифии серебряный ключ. Серебряный ключ открывал ритуальные двери в священной пещере Пифона. Однажды пифия открыла серебряным ключом замок на ритуальных дверях. Пифия, не смотря на трепет перед тем сакральным, что находилось за ритуальными дверями, открыла эти двери. За ритуальными дверями не было ничего – двери скрывали не тайну богов, а каменную стену горного склона [1, с. 307-329]. Ритуальные двери в пещере – своеобразный образ сакрализации греческого театра. С открытием ритуальных дверей исчезла тайна, сокрытость, а, значит, эстетика греческого театра.

У. Шекспир писал: «Весь мир — театр. / В нем женщины, мужчины — все актеры. / У них свои есть выходы, уходы, / И каждый не одну играет роль». Данная мысль Шекспира – прямое указание на то, что игра – это не только область театра, но и образ жизни, деятельности каждого человека. В этом смысле театральность не имеет онтологического характера. Театр, театральность воспринимается как структура и характеристика, а не как

бытие. Театральность в данном случае укорена лишь в сущем. Жизнь как игра имеет и не имеет психологический характер одновременно. Имеет, так как часть людей рассматривает жизнь как игру, в которой необходимо качественно сыграть свою роль. Не имеет, так как людей можно представить как актеров поневоле, что связано с психоаналитическим пониманием человеческой личности.

Люди, на уровне своей психологии и своего сознания отождествляющие жизнь и игру, стремятся таким путем получить некий выигрыш в жизни. То ли имея «дурные» цели, ведут себя как «порядочные» люди, и таким путем получают желаемое. Либо люди скрывают свои истинные настроения, чтобы не быть репрессированными за свое мировоззрение. В том и в другом случае люди играют свою роль, производя то же отчуждающее действие, что и артист: на свое Я они накладывают чуждый (в смысле внешний, вне их лежащий) образ, теряя искренность своего поведения, удваивая свою внутреннюю сущность.

Психоанализ (Фрейд, Юнг) рассматривал человеческую личность как персону, маску, то есть нечто внешнее по отношению к животной сущности человека, полученное в результате отчуждения природности и появления культуры. Человек и его социальное лицо – две разные вещи. Эта удвоенность порождает обман, так как человек из-за культурных запретов не может проявить истинного себя. Отсюда механизмы адаптации природного к культуре в виде замещений и неврозов. Оба психологических варианта обмана как игры построены на сокрытии истинных мотив человеческого действия (они удерживаются как нечто внутреннее, вещь-в-себе-и-для-себя), экстерниорируются лишь социально приемлемые действия.

В данной логике о морали говорил Ницше: человек стремится к удовольствию, а мораль является обменом, каждый удерживает то, что ему дороже. Но, считал Ницше, расширительно трактуя область самообороны и слабость свободной воли, что самооборона – защита самого себя от

неудовольствия, поэтому моральным и приемлемым является любое действие в этом направлении. Человек всегда поступает единственно возможным способом, поэтому не может быть ни наказан, ни награжден. Когда Ницше говорил менее радикально, то фактически сходилась во мнении с психоанализом в трактовке мотивов человеческой деятельности: социально приемлемые действия окрашены социально осуждаемыми мотивами (тщеславие, страх, стремление к удовольствию и так далее) [8, с. 277-291].

Другой вариант репрезентации человеческой жизни – теория социальных ролей. Человек, согласно этой теории играет разные роли, меняя их (по сути, свое лицо) в зависимости от конкретной ситуации. Сын, дочь, брат, дядя, друг, ученик, ученый, бандит и так далее. Такое рассмотрение тоже близко психоаналитическому, так как рассматривает социальную роль как нечто отдельное от человека, как своеобразную маску. Правда такой подход оставляет в стороне мотивацию человека.

В современном мире постепенно стирается грань между игрой на сцене и игрой в жизни. Этому способствуют современные технологии. Раньше артисты были для всех остальных запредельными и недостижимыми, только артисты могли быть известными, а их лица тиражируемыми. Современный российский философ К.К. Мартынов в своей статье «Селфи: между демократизацией медиа и self-коммодификацией» показал, что селфи, тиражируемый в социальных сетях фактически поднимает человека на уровень артиста: «лайками» измеряется известность человека, а сами селфи тиражируют лицо человека в интернете. Производство селфи требует некоего артистизма от производителя, так как данный вид фотографии предполагает, что изображаемый должен как-то ярко проявить свою индивидуальность, резко выделиться, даже если на оригинальность в селфи уже выработались свои правила [7].

Обман, каким бы он не был по своей природе, размыкает истину и реальность, действительность, тем самым вызывает удвоение как в сознании,

так в самой реальности, действительности. Обман вносит сокрытость и таинственность в мир, человеческую жизнь, становясь психологически притягательным, внося эстетический элемент и некоторую недосказанность. Бодрийяр, рассматривая субъект-объектное взаимоотношение, взаимоотношение субъекта и реальности, иллюзии и гиперреальности, применял термины «соблазн» и «непристойность», потому что субъект не способен аутентично понять объект. Субъекта манит объект сам по себе, в чистом виде, в своей «непристойности», но человек соблазняется иллюзией [12, р. 171-209]. Объект остается для субъекта тайной и загадкой, объект для субъекта, таким образом, нечто эстетическое, нечто, что отделено обманом. И в обман играют оба: и субъект, и объект, субъект, когда означает наиболее удобным для себя образом, а объект, когда пытается диктовать свою волю субъекту.

Интересными представляются взаимоотношения героев и злодеев. С одной стороны, герой – это реакция на злодея, а, с другой стороны, злодей – это реакция на героя. С этой точки зрения героев и злодеев можно сравнить с двумя частями одного уравнения: если вычесть из героев злодеев или из злодеев героев, то получится ноль. Тогда герою необходим злодей, чтобы конституировать себя как героя, быть героем в становлении. Опасной в этом случае является окончательная победа героя над злодеем: герой будет искать новых злодеев, но не найдет их, тогда ради поддержания тотального порядка (свобода в обмен на абсолютную безопасность) сам станет злодеем, продолжая манифестировать себя как героя. Таким образом, герой – это потенциальный злодей, героя гложет жажда власти, по ходу реализации которой он воюет со злодеями, но уничтожив злодеев, он переносит свое властолюбие на мирных граждан. Героизм и злодейство – это лишь обман и игра, притворство и лицедейство.

Такой точки зрения можно возразить в духе Гегеля и Кьеркегора. Если экстраполировать рассуждение Гегеля о диалектике бесконечности и

конечности как о вечном прогрессе бесконечности [2, с. 136-161; 6] на добро и зло, констатируя, что добро бесконечно, а зло лишь момент его становления, то можно заключить, что герой, будучи героем, не может стать злодеем. Герой, становясь злодеем, перестает быть героем.

Герой, даже уничтожив злодеев, остается героем. Герой после уничтожения злодеев подтверждает свой статус героя лишь тем фактом, что не становится злодеем. Герой остается всегда недостижимым, в этом он эстетичен. Герой всегда выполняет моральные предписания по борьбе со злом, в этом он этичен. Но у героя есть свой долг, который не всегда ясен всем, каждый герой понимает его по-своему, поэтому этот долг сокрыт, долг героя в этом смысле трансцендентен, хотя может быть не всегда этичным или эстетичным. Героизм – это не обман и не игра. Героизм одновременно отталкивает и одновременно манит, так как не содержит обмана, но имеет двойственность. Герой, таким образом, победив злодеев, автоматически сам не становится злодеем.

Обман по своей глубинной сути является игрой, так удваивает реальность, порождая своеобразную квазиреальность, которая является игрой и игровой реальностью, в которой господствует легкомыслие или симулякр серьезности. Серьезность предполагает, что человек имманентен жизни и миру, а отчуждение серьезности приводит к деимманентизации и детрансцендентации человека из реальности и мира. Игра – это альтернативный способ существования человека. Когда человек обманывает, то начинает играть, так как отчуждает реальность. Игра предполагает правила, а, значит, возможность их обойти или нарушить. Игрок ищет более простой путь к победе или получает удовольствие от самого процесса игры, тем самым игрок лишается цели, все становится для него лишь средством. Цель имманентна или трансцендентна, находится в области реального, а игра не имманентна и не трансцендентна.

**Выводы:**

1) Концепт «обман» является многозначным в философии, его трактовка зависит от особенностей конкретного раздела философии.

2) Игра отчуждает реальность и серьезность, поэтому допускает лишь легкомыслие или симулякр серьезности.

3) С эстетической точки зрения можно выделить два вида игры: «детская» и «эстетическая». «Детская» игра, хоть и удваивает мир, но удерживает искренность, а не обман, поэтому с эстетической точки зрения игрой не является. «Эстетическая» игра гиперреальна.

4) С эстетической точки зрения любой обман – это всегда игра, а любая игра – это обман, так как обман и игра отчуждают и опосредуют реальность, из-за чего реальность становится неаутентичной миру. Обман эстетичен, так как его истинная суть остается скрытой, и двойственен, так удваивает реальность.

5) «Детская» игра – первое похищение реальности, действительности, мира (иллюзия), а «эстетическая» игра – второе (иллюзия иллюзии). Ритуал, священнодействие, обладающее сакральностью, является реальностью или ее элементом, лишившись сакральности, ритуал превращается в театр, становясь вторым похищением реальности.

6) Игра в человеческой жизни может проявлять по-разному: как сознательный выбор скрывать свои истинные намерения, прикрываясь социально приемлемыми; как следствие особенностей личности, выявленных в человека психоанализом (противостояние природного и культурного); как исполнение различных социальных ролей, изменение которых детерминировано динамикой жизненных обстоятельств.

7) Игра актеров на сцене – пример обмана, игры и двойственности. Обмана и игра как различие и повторение – это делезовское определение симулякра. Двойственность – наложение на Я актера образа героя, Другого. Обман – сокрытие игры, хотя все – зрители и актер – знают, что актер притворяется, лицедействует.

8) Обман – сила непристойности и соблазна, притягивающая людей сокрытостью, таинственностью и двойственностью, то есть эстетичностью.

### **Список литературы:**

1. Агранович, С.З., Березин, С.В. Homo amphiboles: Археология сознания. Самара: Издательский Дом «БАХРАН-М», 2005. 344 с.; илл.
2. Гегель, Г.Ф.В. Сочинения. Т. 5. Наука логики, ч. 1. Перевод Б.Г. Столпнера, под ред. М.Б. Митина. Государственное социально-экономическое из-во, М., 1937. 814 с.
3. Делез, Ж. Различие и повторение. СПб. ТОО ТК «Петрополис», 1998. 384с.
4. Кант, И. О мнимом праве лгать из человеколюбия. [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <http://iph.ras.ru/uplfile/ethics/biblio/kant.html>. (Дата обращения: 02.03.16).
5. Конспекты лекций С.З. Агранович. [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <http://nekele.ru/forum/index.php?topic=1058.0>. (Дата обращения: 20.02.16).
6. Кьеркегор, С. Страх и трепет. Перевод Н.В.Исаевой и С.А.Исаева М.: "Республика", 1993. 109 с.
7. Мартынов, К.К. Селфи: между демократизацией медиа и self-коммодификацией. [Электронный ресурс] — Режим доступа. — URL: [http://logosjournal.ru/arch/76/100\\_8.pdf](http://logosjournal.ru/arch/76/100_8.pdf). (Дата обращения: 18.01.2016).
8. Ницше, Ф. Сочинения в 2-х т. Т. 1. М., из-во Мысль, 1996. 832 с.
9. Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер; Пер. с нем. В.В. Библихина. Харьков: «Фолио», 2003. 503, [9] с. (Philosophy).
10. Хлебникова, О.В. Познание как игра: автореф. дисс.... канд. филос. наук: 09.00.01/ Ольга Владимировна Хлебникова. – Омск, 2004.
11. Хлебникова, О.В. Самоопределение философии в качестве литературы (на материале западной философской традиции). [Рукопись]. 312 с.

12. Trifonova, T. The Image in French Philosophy. Editions B.V. Rodopi. Amsterdam – New York, NY, 2007. 316 p.

© Эзри Г.К., 2016

*Дата публикации: 11.03.2016*